



МЭРИЯ ГОРОДА НОВОСИБИРСКА
МУНИЦИПАЛЬНОЕ БЮДЖЕТНОЕ УЧРЕЖДЕНИЕ ДОПОЛНИТЕЛЬНОГО
ОБРАЗОВАНИЯ г. НОВОСИБИРСКА
«ДОМ ДЕТСКОГО ТВОРЧЕСТВА им. В.ДУБИНИНА»

Рассмотрена на заседании
педагогического совета
31 августа 2022 г.
Протокол № 1

Утверждаю
Директор
Л.В. Третьякова
31 августа 2022 г.

**ДОПОЛНИТЕЛЬНАЯ ОБЩЕОБРАЗОВАТЕЛЬНАЯ
ОБЩЕРАЗВИВАЮЩАЯ ПРОГРАММА**
социально-гуманитарной направленности
стартовый уровень

«ИГРОТЕКА: Я ИГРАЮ! ТЫ ИГРАЕШЬ? МЫ ИГРАЕМ!»
детского клуба «Игротека»

Возраст обучающихся: 5-7 лет
Срок реализации программы: 1 год

Автор-составитель программы:
Параскун Елена Валерьевна
педагог дополнительного образования
высшей квалификационной категории

Программу реализует:
Сысоева Марина Александровна
педагог дополнительного образования

НОВОСИБИРСК 2022

СОДЕРЖАНИЕ

Раздел 1

Комплекс основных характеристик программы

Пояснительная записка

направленность программы

уровень программы

актуальность программы

новизна и отличительные особенности программы

краткая характеристика обучающихся по программе

особенности организации образовательного процесса

объем и срок освоения программы

режим занятий, периодичность и продолжительность занятий

Цель и задачи программы

Содержание программы

учебно-тематический план

содержание учебного плана

Планируемые результаты

Раздел 2

Комплекс организационно-педагогических условий

Календарный учебный график

Ресурсное обеспечение реализации программы

материально-техническое обеспечение

информационно-методическое обеспечение

кадровое обеспечение

Оценка результатов освоения программы

формы отслеживания и фиксации результатов

диагностика игровой деятельности

Методические материалы

принципы обучения

формы организации учебного занятия

алгоритм учебного занятия

Рабочая программа воспитания

Календарный план воспитательной работы

Список литературы

РАЗДЕЛ I

КОМПЛЕКС ОСНОВНЫХ ХАРАКТЕРИСТИК ПРОГРАММЫ

ПОЯСНИТЕЛЬНАЯ ЗАПИСКА

Дополнительная общеобразовательная общеразвивающая программа «ИГРОТЕКА: Я играю! Ты играешь? Мы играем!» является программой **социально-гуманитарной направленности**, так как ориентирована на формирование коммуникативных, познавательных и творческих способностей обучающихся, средствами игровой деятельности.

Освоение данной программы способствует гармоничному формированию личности каждого ребенка, развитию его эмоционально волевых качеств. Программа реализуется в МБУДО ДДТ им. В. Дубинина с 2014 года, содержание программы ежегодно обновляется с учетом развития современной науки, техники и технологий, культуры, социальной сферы.

Уровень программы – стартовый.

Актуальность программы

Во время игр ребенок учится поддерживать общение с близкими людьми, лучше понимать друг друга, они оказывают благотворное влияние на умственное и психическое развитие детей. Играя, дети узнают о правилах, соблюдении очереди, честности, испытывают чувство победы и поражения.

Однако для всего описанного выше эффекта необходимо обеспечить детям участие в играх: полезных и соответствующих возрасту. Таких программ, специализированных для старшего дошкольного возраста, практически нет.

Поэтому дополнительная программа «ИГРОТЕКА: Я играю! Ты играешь? Мы играем!», предлагающая занятия, направленные на освоение новых игр, является актуальной и перспективной.

Программа «ИГРОТЕКА: Я играю! Ты играешь? Мы играем!» может удовлетворить потребности учащихся – умение занять себя в свободное время; организовать полноценный досуг; слаженно и дружно работать в коллективе.

Основами программы являются: замещение у детей онлайн общения на реальное; компьютерной игры на "коллективные игры различной направленности (активные, интеллектуальные, настольные), благотворно влияющие на психическое и физическое воспитание учащихся. Все перечисленные характеристики программы позволят содействовать мотивации учащихся отвлечься от социальных сетей и гаджетов (компьютеров, телефонов), научиться взаимодействовать в коллективе, сопереживать друг другу во время коллективной игры, научиться радоваться победам других детей, а также создать условия "правильной" и полезной организации своего досуга.

Новизна и отличительные особенности программы

Дети старшего дошкольного возраста могут произвольно регулировать свое поведение, но непроизвольное внимание преобладает. Им трудно сосредоточиться на однообразной и малопривлекательной для них деятельности или на интересной деятельности, но требующей умственного напряжения. Чтобы спасти ребёнка от переутомления, необходимо переключение внимания.

Эта особенность внимания является одним из оснований включения в образовательный маршрут ребенка игры!

Игра — один из тех видов детской деятельности, который используется взрослыми в целях воспитания дошкольников, младших школьников, обучая их различным действиям с предметами, способам и средствам общения.

«Суть человеческой игры — в способности, отображая, преобразовать действительность... в игре впервые формируется и проявляется потребность ребенка воздействовать на мир — в этом основное, центральное и самое общее значение игры» — писал С. Л. Рубинштейн.

Фундаментальные исследования в области психологии и педагогики, практический опыт в обучении и воспитании доказали, что **одним из эффективных средств организации учебного процесса и активизации познавательной деятельности детей, наряду с другими методами и приемами, является дидактическая игра.** Еще К. Д. Ушинский советовал включать элементы занимательности, игровые моменты в учебный труд для того, чтобы процесс познания был более продуктивным.

Основная особенность дидактических игр определена их названием: это обучающие игры. Они создаются взрослыми в целях воспитания и обучения. Но для играющих детей воспитательно-образовательное значение дидактической игры не выступает открыто, а реализуется через игровую задачу, игровые действия и правила.

Специфическими признаками дидактических игр является их:

- преднамеренность;
- планируемость;
- наличие учебной цели;
- предполагаемого результата.

Дидактические игры, как правило, ограничены во времени. В большинстве случаев игровые действия подчинены фиксированным правилам, их педагогически значимый результат может быть непосредственно связан с созданием в ходе игры материальных продуктов учебно-игровой деятельности.

Через решение игровых задач в рамках дидактической игры достигаются цели обучения.

Дидактическая игра содержит три компонента:

- дидактическую цель — что педагог хочет проверить, какие знания закрепить, дополнить, уточнить;
- игровое правило — это условия игры, которые обычно формулируются словами «если, то...». Правило определяет, что в игре можно, а чего нельзя делать и за что игрок получает штрафное очко;
- игровое действие — это основная «канва» игры, её игровое содержание. Это может быть любое действие (поймать, передать, добежать, взять предмет и произвести с ним какие-то манипуляции), соревнование и т. п.

Таким образом, дидактическая игра, во-первых, выполняет **обучающую задачу**, которая вводится как цель игровой деятельности и по многим свойствам совпадает с игровой задачей; во-вторых, предполагается **использование учебного материала**, который составляет содержание и, на основе которого устанавливаются правила игры; в-третьих, такая **игра создается взрослыми**, ребенок получает её в готовом виде.

Дидактическая игра, являясь методом обучения, предполагает две стороны: педагог объясняет правила игры, подразумевающие учебную задачу, а учащиеся, играя, систематизируют, уточняют и применяют полученные ранее знания, умения, навыки — у них

формируется познавательный интерес к окружающему миру.

Мыслительная работа учащегося младшего школьного возраста должна проходить в наиболее естественной для этого возраста форме — «игре по правилам».

В игре привлекает поставленная задача и трудность, которую можно преодолеть, а затем, и радость открытия, и ощущение преодоления препятствия. Главным условием для проведения любых игр с правилами является наличие у учащихся представлений, необходимых для соблюдения правил игры.

Краткая характеристика обучающихся по программе

Программа предполагает участие детей в возрасте от 5 до 7 лет. Ведущей деятельностью ребенка данного возраста является игровая деятельность, внутри которой он проводит массу времени, которая определяет его психическое и социальное развитие.

Организм ребенка требует подвижности и игры, психика ребенка требует гибкого отображения мира в форме игры. Игра может стать тем видом деятельности, который обеспечит потребности ребенка и будет способствовать его развитию.

В периоде жизни ребёнка от 5 до 7 лет возрастает подвижность нервных процессов, что определяет повышенную эмоциональную возбудимость и непоседливость ребёнка. Познавательная активность, направленная на обследование окружающего мира, организует внимание ребенка на исследуемых объектах довольно долго, пока не иссякнет интерес. Ребенок может играть два, а то и три часа, если он занят важной для него игрой.

Старший дошкольный возраст — это возраст интенсивного интеллектуального развития. Происходит интеллектуализация всех психических процессов, их осознание и произвольность. По словам Л. С. Выготского, мы имеем дело с развитием интеллекта, который сам себя не знает.

Дети принимаются в группы после собеседования с родителями и по личному заявлению родителей. Обязательным условием зачисления учащихся в группы является регистрация на портале «Навигатор дополнительного образования».

Особенности организации образовательного процесса.

Принцип приема учащихся в объединение свободный, без предъявления требований к содержанию и уровню стартовых знаний, умений и навыков, а также к уровню развития ребенка. Нормы наполнения групп – не более 15 человек. Группы возможны как одновозрастные, так и разновозрастные. Состав групп может изменяться на протяжении учебного года.

Форма обучения – очная, с использованием групповых и индивидуальных форм.

Объем и срок освоения программы

Срок реализации программы – 1 учебный год (учебный год 36 недель).

Общее количество учебных часов – 72.

Режим занятий, периодичность и продолжительность занятий

Режим занятий соответствует СП 2.4.3648-20 «Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи», утверждены 28 сентября 2020 года; СанПиН 1.2.3685-21 «Гигиенические нормативы и требования к обеспечению безопасности и (или) безвредности для человека

факторов среды обитания», утверждены 28 января 2021 года; Положению МБУДО ДДТ им. В. Дубинина о режиме занятий.

Занятия проходят 2 раза в неделю по 1 часу (продолжительность учебного часа – 45 мин.), всего 2 часа в неделю.

ЦЕЛЬ И ЗАДАЧИ ПРОГРАММЫ

Цель программы:

Гармоничное и всестороннее воспитание личности, основывающееся на интеллектуальном и творческом развитии детей, развитии в единстве умственных способностей, личностных качеств и трудовых навыков, посредством игровой деятельности.

Основные задачи:

Личностные:

- развивать коммуникативные умения и навыки, обеспечивающие совместную деятельность в группе, сотрудничество, общение;
- развивать умение адекватно оценивать свои достижения и достижения других.

Метапредметные:

- воспитать чувство товарищества, чувство личной ответственности в ходе коллективной игры;
- воспитывать нравственные качества по отношению к окружающим (доброжелательность, толерантность - терпимость)
- развивать познавательные процессы внимания, памяти, воображения; развивать мышление (логическое, образное, ассоциативное).

Предметные:

- обучить детей основным правилам ведения соответствующих возрасту и новых игр, в том числе интеллектуальных;
- познакомить с играми народов мира;
- научить самостоятельно придумывать игры, творчески осмысляя правила.
- развивать потребность в играх различного характера с целью занять свое свободное время.

СОДЕРЖАНИЕ ПРОГРАММЫ

Учебно-тематический план

№	Тема	Количество часов			Форма аттестации/ контроля
		Теория	Практ.	Всего	
	<i>Организационное занятие. Знакомство с играми. Правила в игре. Техника безопасности на занятиях. История игры и ее виды</i>	<i>1</i>	<i>1</i>	<i>2</i>	<i>Беседа Наблюдение за игровой деятельностью</i>
	<i>Раздел № 1. В стране головоломок</i>	<i>2</i>	<i>5</i>	<i>7</i>	<i>Игры-задания</i>
1.	Головоломки. Правила.	2		2	
2.	Индивидуальные головоломки		3	3	
3.	Игры – головоломки в паре		2	2	
	<i>Раздел № 2. Игры народов мира</i>	<i>2</i>	<i>4</i>	<i>6</i>	<i>Наблюдение за игровой деятельностью</i>

1.	Теория и правила игр. История возникновения	2		2	
2.	Русские народные игры		2	2	
3.	Игры народов мира.		2	2	
	Раздел № 3. Подвижные игры		3	3	Наблюдение за игровой деятельностью
1.	Нейропсихологические игры. Балансиры. Нейро-дорожки. Реакция.		1	1	
2.	Подвижные игры в кругу.		1	1	
3.	Координационные игры.		1	1	
	Раздел № 4. Игры со словами		9	9	Игры-викторины
1.	Буква и игра		3	3	
2.	Слово и игра		3	3	
3.	Игры-загадки		3	3	
	Раздел № 5. Я рисую! Я играю!		6	6	Игры-задания
1.	Фантазируй и рисуй		3	3	
2.	Цветные игры на скорость		3	3	
	Раздел №6. Интеллект и игра	2	8	10	Игры-задания Чемпионаты
1.	История игры. Правила игры.	2		2	
2.	Познавательные игры.		2	2	
3.	Запомни и играй!		2	2	
4.	Внимание! Игра!		2	2	
5.	Волшебный мир математики.		1	1	
6.	Чемпионаты по настольным играм		1	1	
	Раздел №7. Игры – соревнования		6	6	Наблюдение за игровой деятельностью
1.	Вместе – мы команда!		3	3	
2.	Внимание и скорость		3	3	
	Раздел №8. Игра – викторина		8	8	Наблюдение за игровой деятельностью
1.	Внимание – вопрос!		4	4	
2.	Тематические викторины		4	4	
	Раздел №9. Кооперативная игра		4	4	Наблюдение за игровой деятельностью
1.	Командные настольные игры		4	4	
	Раздел № 10. Стратегия в игре	1	5	6	Наблюдение за игровой деятельностью
1.	История и правила стратегических игр	1		1	
2.	Игры-стратегии командные		5	5	
	Раздел № 11. Игры своими руками	1	1	2	Выставки
	Раздел №12. Территория свободной игры		3	3	Наблюдение за игровой деятельностью

	Итого:		72	
--	---------------	--	----	--

Содержание учебного плана

Содержанием разделов является не просто знакомство с правилами игры и игра как таковая, но и проектирование стратегии игры, обеспечивающей наивысший результат, а также создание новых игр в данной категории.

Важно отметить, что при сохранение тематических разделов-блоков в программе, меняется их наполняемость игровыми материалами, связанная развитием методической базы творческого объединения. Игровой процесс обогащается новыми играми. Развиваются игровые умения детей.

История игры и ее виды

Игра «Давайте познакомимся». Инструктаж о правилах поведения на занятиях и технике безопасности. Организация рабочего места. Знакомство с играми. Экскурсия по учреждению дополнительного образования.

Раздел №1. В стране головоломок

Головоломки – это игры, которые базируются на решении задач. Разные типы решаемых головоломок направлены на развитие множества навыков, предназначенных для решения проблем, включая логику, стратегию, распознавание схем, восстановление последовательностей и составление слов.

- IQ-Спутник гения
- День и Ночь
- Орбо
- IQ-ХоХо
- Зачарованные тропинки
- Тетрис
- Пираты
- Новая стройка

Раздел №2. Игры народов мира

Игры народов мира помогают лучше понять, а может и по-иному взглянуть на другие народности. Эти игры отражают культуру и самобытность народа. Можно отметить, что у одного народа преобладают подвижные, командные игры, а у другого настольные, логические. Также можно встретить очень похожие игры у разных народов, но с различными названиями.

- История возникновения игры
- Игры стран Востока

Русские народные игры имеют многовековую историю, они сохранились до наших дней из глубокой старины, передаваясь из поколения в поколение, вбирая в себя лучшие национальные традиции.

- Настольные игры
- Хороводные игры с народными песнями, прибаутками, плясками.

Раздел №3. Подвижные игры

Знакомство с подвижными играми. Форма и место организации подобных игр. Особое внимание уделено включению в данный раздел нейропсихологических игр и упражнений. Главная задача - оптимизация функционального статуса глубинных образований мозга и межполушарной организации процессов развития ребенка младшего школьного возраста.

Игры данного раздела направлены на:
развитие произвольного внимания и саморегуляции;
формирование сенсомоторного контроля;
оптимизация мышечного тонуса;
преодоление ригидных телесных установок.

- Звонго
- Барабашка
- Руки вверх
- Лунаси
- Скоростные колпачки
- Халли Галли

Раздел №4. Игры со словами

Игры и развлечения со словами по своей популярности занимают одно из лидирующих мест среди других видов игр.

- Концепт. Животные
- Друг утюг
- Соображений. Детский
- Тематик
- Пакля Рвакля

Раздел №5. Я рисую! Я играю!

Игры на бумаге смело можно назвать самыми умными и развивающими. Рисовальный мир – совершенно уникальный по своим возможностям. Здесь нет ограничений по цветам, материалам, эффектам, которые можно комбинировать между собой самыми загадочными и причудливыми образами. И сейчас они подзабыты весьма незаслуженно. Стоит научить детей играть в эти игры, и они всегда смогут организовать свой досуг самостоятельно.

- Нарисуй и угадай
- Скоростные цвета
- Воображений

Раздел №6. Интеллектуальные игры

Интеллектуальные игры помогают лучше подготовить ребенка к школьному обучению, расширяют возможности свободного, осознанного выбора в жизни и максимальной реализации его потенциальных способностей.

- Кортекс
- Макроскоп
- Дифферанс
- Бюро находок
- Сет
- Жемчужина
- Аллеас
- Сундучок знаний
- Цыплячьи бега
- Фруктовый микс

Раздел №7. Игры - соревнования

Такие игры включают все виды дидактических игр. Учащиеся соревнуются, разделившись на команды.

- Окавока
- Тик так Бумм
- Эй, это моя рыба!
- Дракон Диего
- Айс класс
- Экивоки
- Активити
- Кушать сложено

Раздел №8. Игра - викторина

Это игры в вопросы-ответы по обширной базе и разным тематикам. Викторина призвана прежде всего для полезного времяпровождения, а также оценки знаний детей по всем направлениям.

- Данетки
- Ответ за 5 секунд
- Секреты планеты
- Умная Сова

Раздел №9 Кооперативные игры

Кооперативные игры заслуживают отдельного внимания. В них нет противостояний между игроками, ведь основная цель – объединиться в крепкую команду и всем вместе добиться единой цели.

- Коварный лис
- Башня с привидениями

Раздел №10. Стратегия в игре

Игры стратегии отличаются: прозрачными и чёткими правилами, возможно, немного более сложными, чем в других настольных играх; выверенным игровым балансом; минимальным влиянием удачи на игровой процесс, либо вовсе отсутствием такого фактора.

- Билет на поезд. Северные страны
- Тролли и дракон
- Волшебник Изумрудного города
- Тотем
- Лотос

Раздел 11. Проект «Игры своими руками»

Вспоминаем структуру игры, коллективное обсуждение создаваемой игры (формулирование цели, распределение ролей, планирование, выполнение полученных заданий, синтез всех звеньев в конечный результат).

Проект "Игры своими руками" предполагает создание детьми собственной настольно-печатной дидактической игры. На каждом году обучения мы используем разнообразные по направлению тематики игры: «Парные картинки», «Разноцветные паззлы», «Игры бродилки» и т.д.

Раздел 12. Территория свободной игры

Это спонтанный игровой процесс, не регламентированный педагогом, в который ребенок может войти и действовать в нем по своему усмотрению. В ней могут быть правила, но они вырабатываются участниками по ходу и могут меняться в процессе. В ней всегда есть элемент непредсказуемости: никто не знает заранее, какую игру выберет ребенок. Она не предполагает какой-то конечной цели, а затевается ради процесса. По сути, это обычная игра,

в которой дети взаимодействуют, договариваются, выбирают себе роли и действуют исходя из них, имея право на свободу самовыражения. Возможность выбора игры у ребенка способствует развитию инициативы и самостоятельности, тренирует навыки социального взаимодействия, улучшает адаптацию и устойчивость, развивает воображение и эмоциональную сферу.

Для такой игры нужны партнеры – реальные. Именно поэтому детям в какой-то момент становится нужна компания сверстников, и ее необходимо обеспечить. Но также важно развивать способность к самостоятельной игре: в норме ребенок может играть сам, не призывая постоянно взрослых. Это не значит, что нужно бросить его на произвол судьбы – нужно постепенно передавать ему инициативу и уходить на второй план.

Задачи педагога при становлении свободной игры:

- предлагать, но не настаивать
- организовывать, но не руководить
- помогать, но не делать за ребенка
- показывать, но не давить, предлагая на основе своего примера придумать что-то свое.

И самая главная задача: создавать условия, в которых ребенок сможет сам раскрыть свой игровой потенциал, который есть у каждого. Удобное безопасное место для игры, материалы для творчества, игровой реквизит, свободное время, партнеры для игр. Этого достаточно. При этом нужно отталкиваться от потребностей самого ребенка, не навязывая активно свою точку зрения. Тогда игра будет всем в радость и, непременно, – на пользу.

ПЛАНИРУЕМЫЕ РЕЗУЛЬТАТЫ

Предметные результаты

Будут знать:

- о подвижных, интеллектуальных, спортивных играх и играх народов мира.
- о правилах поведения и взаимодействия друг с другом во время коллективной игры;
- разбираться в правилах той или иной игры;
- о соблюдении правил игры;

Будут уметь:

- играть в коллективные интеллектуальные игры
- организовать самостоятельную игру
- самостоятельно придумывать настольные игры;
- самостоятельно организовывать свой досуг с применением игр.

Метапредметные результаты

- совместно договариваться о правилах общения и поведения в группе и следовать им;
- выполнять различные роли в групповой игре, сотрудничать в совместном решении задачи;
- уважительно относиться к позиции другого.

Личностные результаты

- уметь в предложенных ситуациях отмечать конкретные поступки, которые можно оценить с позиции нравственных ценностей;
- определять с помощью педагога и высказывать самые простые, общие для всех людей правила поведения (основы общечеловеческих нравственных ценностей);
- проявлять отзывчивость, сопереживание в общении с другими детьми и педагогами

РАЗДЕЛ 2

КОМПЛЕКС ОРГАНИЗАЦИОННО-ПЕДАГОГИЧЕСКИХ УСЛОВИЙ

КАЛЕНДАРНЫЙ УЧЕБНЫЙ ГРАФИК

На учебный год для каждой учебной группы в соответствии с требованиями Федерального закона от 29.12.2012 № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации» разрабатывается Рабочая программа, включающая календарный учебный график.

Рабочая программа оформляется в соответствии с локальным нормативным актом ДДТ им. В. Дубинина «Положением о дополнительной общеобразовательной программе» и утверждается Директором учреждения перед началом учебного года. Форма рабочей программы представлена в Приложении №1.

РЕСУРСНОЕ ОБЕСПЕЧЕНИЕ РЕАЛИЗАЦИИ ПРОГРАММЫ

Материально-техническое обеспечение

Для успешной реализации Программы необходимо:

- Наличие учебной аудитории, оснащенной столами, стульями, учебной доской,
- Игровой дидактический материал для организации игровой деятельности

Организация полноценной предметно–развивающей среды является одним из основных условий полноценного развития ребенка дошкольного и младшего школьного возраста.

Общие принципы построения развивающей среды в системе дополнительного образования направлены на реализацию личносно ориентированной модели взаимодействия взрослого и ребенка.

- Организация непересекающихся сфер самостоятельной детской активности внутри игровой зоны (кабинета): интеллектуальной, театрально-игровой, творческой сюжетно-ролевой, строительно-конструктивной игры и игр с двигательной активностью. Это позволяет детям одновременно организовывать разные игры в соответствии со своими интересами и замыслами, не мешая друг другу;
- Создание условий для индивидуальных, подгрупповых и коллективных игр детей, чтобы каждый ребенок мог найти себе удобное и комфортное место в зависимости от своего эмоционального состояния;
- Обеспечение условий изолированности («Вижу, но не мешаю») между элементами игровой зоны.
- Своевременное изменение предметно-игровой среды педагогом: новые игры, игрового оборудования в соответствии с новым содержанием игр и усложняющимся уровнем игровых умений детей;
- Проведение оптимального отбора игр, игрового оборудования по количеству и качеству: их недостаточное количество и неадекватное уровню развития детской игры качество ограничивает развитие ребенка и дезориентирует его игровую деятельность;
- Учет половых различий детей, т.е. учет в равной степени интересов, как девочек, так и мальчиков.

Информационно-методическое обеспечение

- Учебно–методический комплекс «Я играю! Ты играешь? Мы играем!»
- Видеоматериалы, фотоматериалы (особенности организации игровой деятельности)
- Инструкции и правила настольно – печатных игр

➤ Интернет-ресурсы:

Игровед. Сеть магазинов настольных игр <https://www.igroved.ru>

Мосигра. Сеть магазинов настольных игр <https://www.mosigra.ru>

Игры Почемучек Сеть магазинов настольных игр <https://www.igry-pochemuchek.ru>

Игровые дидактические материалы УМК «Я играю! Ты играешь? Мы играем!»

В стране головоломок

IQ-Спутник гения

День и Ночь

Орбо

IQ-ХоХо

Зачарованные тропинки

Тетрис

Пираты

Новая стройка

Игры со словами

Концепт. Животные

Друг утюг

Соображений. Детский

Тематик

Пакля Рвакля

Кооперативные игры

Коварный лис

Башня с привидениями

Стратегия в игре

Билет на поезд. Северные страны

Тролли и дракон

Волшебник Изумрудного города

Тотем

Лотос

Интеллект и игра

Кортекс

Макроскоп

Дифферанс

Бюро находок

Сет

Жемчужина

Аллеас

Сундучок знаний

Цыплячи бега

Фруктовый микс

Игры-викторины

Данетки

Ответь за 5 секунд

Секреты планеты

Умная Сова

Игры-соревнования

Окавока

Тик так Бумм

Эй, это моя рыба!

Дракон Диего

Айс класс

Экивоки

Активити

Кушать сложено

Игра-путешествие

Коридор для малышей

Эмоциональный интеллект

Лось в доме

Твинити

Имаджинариум

Подвижные игры

Звонго

Барабашка

Руки вверх

Лунаси

Скоростные колпачки

Халли Галли

Я рисую! Я играю!

Нарисуй и угадай

Скоростные цвета

Воображений

Сумасшедший художник

Кадровое обеспечение

Педагог, работающий по данной программе, должен иметь высшее психолого-педагогическое образование, владеющий основными знаниями по игровой педагогике.

ОЦЕНКА РЕЗУЛЬТАТОВ ОСВОЕНИЯ ПРОГРАММЫ

Педагогическая оценка результатов освоения программы организована в соответствии с локальным нормативным актом ДДТ им. В. Дубинина «Положение о формах, периодичности, порядке текущего контроля успеваемости». Данное Положение предполагает 4 уровня освоения программы: минимальный, базовый, повышенный, творческий.

Диагностика игры дает возможность контролировать своевременность ее формирования у каждого ребенка. На основе выделенных показателей были разработаны диагностические листы наблюдений за игровой деятельностью и определению уровня развития игры детей.

Используя их, педагог сможет определить, на каком уровне развития игры находится каждый ребенок. Оценка уровня освоения проводится согласно, разработанным критериям и показателям.

Оценка уровня освоения программы проводится 2 раза в год (декабрь, май). Итоговый уровень выставляется по преимущественному уровню освоения программы.

Формы отслеживания и фиксации результатов: включенное педагогическое наблюдение, анализ результатов игровой деятельности учащихся; участие в чемпионатах по настольным играм.

Формы итоговых занятий: игры-викторины, чемпионаты по настольным играм, игры-путешествия, выставки авторских игр.

Диагностика игровой деятельности

Показатели (оцениваемые параметры)	Степень выраженности оцениваемого качества		
	Минимальный уровень	Базовый уровень	Повышенный уровень
<i>Содержание игры</i>			
Замысел игры. Выбор игрового дидактического материала	Не может выбрать и определиться	С помощью взрослого	Самостоятельно
Разнообразие замыслов и игрового материала	Выбор игр однообразен, узок. Обучающийся не может определиться с выбором. Требуется постоянная помощь взрослого.	Легко выбирает игровой материал, но при инициативе взрослого	Ребенок легко ориентируется в игровом материале, делает выбор игры и переключается на новые формы игрового взаимодействия.
<i>Способы решения игровых задач</i>			
Количество игровых задач в игре	Однозадачные игры	1-2 задачи	В игре присутствует многообразие задач
Разнообразие игровых задач			
Самостоятельность при постановке игровых задач	Игровую задачу ставит взрослый	Требуется лишь незначительная помощь взрослого	Ребенок самостоятельно ставит любую игровую задачу
<i>Взаимодействие детей в игре</i>			

со взрослыми	Затруднения	Чаще инициатива взрослого	Легко устанавливает контакт
со сверстниками	Затруднения	Инициатива от других детей, требуется незначительная помощь взрослого	Легко устанавливает контакт
Ставит игровые задачи	Затруднения	Сверстникам	Сверстникам и взрослому участнику игрового процесса
Принимает игровые задачи	Затруднения	От взрослого	От взрослого и сверстников
Длительность взаимодействия	Кратковременное	Ситуативное	Длительное
Самостоятельность в игре			
	Несамостоятелен	Требуется незначительная поддержка взрослого	Самостоятелен

МЕТОДИЧЕСКИЕ МАТЕРИАЛЫ

Принципы обучения

Основными принципами реализации образовательной программы являются:

Принцип доступности, выражающийся в предоставлении всем участникам образовательного процесса возможности получения свободного доступа ко всем игровым материалам;

Принцип персонализации, выражающийся в создании условий (педагогических, организационных и технических) для реализации индивидуальной образовательной траектории обучающегося в соответствии со своими индивидуальными потребностями;

Принцип гибкости, дающий возможность участникам образовательного процесса работать в необходимом для них темпе с учетом возрастных и индивидуальных особенностей развития каждого ребенка.

Формы организации игровой деятельности

Групповое обучение (общее занятие с группой) – основная форма обучения по программе.

Образовательный процесс построен с учетом возрастных и индивидуальных особенностей развития каждого ребенка. В ходе освоения содержания обучения учитывается темп развития специальных умений и навыков учащихся, степень их продвижения по образовательному маршруту, уровень самостоятельности. Тематика занятий строится с учетом интересов обучающихся и возможности их самовыражения.

Программа предполагает включение учащихся в различные виды игровой деятельности.

Алгоритм учебного занятия:

- выбор игры, приглашение в игру;
- подготовку необходимого оборудования и инвентаря;

- распределение ролей (назначение на роль, по договоренности, по очереди, обсуждение кандидатур и др.);
- ознакомление с правилами игры;
- организация игрового действия;
- завершение игры, подведение итогов.

РАБОЧАЯ ПРОГРАММА ВОСПИТАНИЯ

Цель программы: личностное развитие ребенка средствами игровой деятельности.

Задачи:

- воспитание трудолюбия как в учебных занятиях, так и в домашних делах, умения доводить начатое дело до конца;
- воспитание любознательности;
- воспитание сопереживания и уважительного отношения к другим людям: уметь сопереживать, проявлять сострадание к попавшим в беду; стремиться устанавливать хорошие отношения с другими людьми; уметь прощать обиды, защищать слабых, по мере возможности помогать нуждающимся в этом людям; уважительно относиться к людям иной национальной или религиозной принадлежности, иного имущественного положения, людям с ограниченными возможностями здоровья;
- воспитание уверенности в себе и умения ставить перед собой цели и проявлять инициативу, отстаивать своё мнение и действовать самостоятельно, без помощи старших.

Содержание деятельности

Модуль	Виды и формы деятельности
«Ключевые дела»	<ul style="list-style-type: none"> • Участие в социально-педагогическом проекте «Игры своими руками» • Интеллектуально-познавательные викторины • Фестиваль игры «Игромир» • Чемпионаты по настольным играм • Новогодние театрализованные праздники • Историческая неделя в ДДТ им. В. Дубинина • Звездный поход по НСО в честь дня защитника Отечества
Самоуправление	<ul style="list-style-type: none"> • Участие в соревнованиях по конструированию «Суборо» в качестве наставников для младших групп • Участие в соревнованиях по настольной игре «Tricky ways» в качестве наставников для младших групп
Профессиональное самоопределение	<ul style="list-style-type: none"> • Мастер-классы «Интересные встречи»
Каникулы	<ul style="list-style-type: none"> • Организация семейных игротек • Дистанционные конкурсы творческих работ • Лагерь с дневным пребыванием «Солнышко»
Волонтерство и добровольчество	<ul style="list-style-type: none"> • Участие в акции «Дорогами добра» для ТО «Семицветик»

Планируемые результаты:

- закрепление навыков самостоятельной организации игровой и познавательной деятельности, осознанного планирования своего времени и пространства;
- сформированность интереса к познанию мира и новым знаниям;

- сформированность положительного отношения к окружающим, стремление к общению с разными людьми;
- приобретение опыта активного участия в разнообразных видах игровой деятельности.

КАЛЕНДАРНЫЙ ПЛАН ВОСПИТАТЕЛЬНОЙ РАБОТЫ

Календарный план воспитательной работы составляется на каждый учебный год в соответствии с рабочей программой воспитания и конкретизирует ее применительно к текущему учебному. Соотносится с календарным планом воспитательной работы в учреждении.

Форма календарного плана воспитательной работы

<i>№</i>	<i>Модуль</i>	<i>Мероприятие</i>	<i>Сроки</i>
<i>1</i>			
<i>2</i>			
<i>3</i>			
<i>4</i>			
<i>6</i>			
<i>7</i>			
<i>8</i>			
<i>10</i>			
<i>11</i>			
<i>12</i>			

СПИСОК ЛИТЕРАТУРЫ

Нормативные документы

1. Федеральный закон от 29 декабря 2012 г. № 273-ФЗ «Об образовании в Российской Федерации» // <http://zakon-ob-obrazovanii.ru/>
2. Федеральный закон от 31 июля 2020 г. № 304-ФЗ “О внесении изменений в Федеральный закон «Об образовании в Российской Федерации» по вопросам воспитания обучающихся” // <http://docs.cntd.ru/document/565416465>
3. Стратегия развития воспитания в Российской Федерации на период до 2025 года. – Распоряжение правительства от 29.05.2015 г. № 996-р // <http://static.government.ru/media/files/f5Z8H9tgUK5Y9qtJ0tEFnyHIBitwN4gB.pdf>
4. Концепция развития дополнительного образования детей до 2030 года. – Распоряжение Правительства РФ от 31.03.2022 г. № 678-р // <http://static.government.ru/media/files/3fIgkklAJ2ENBbCFVEkA3cTOsiypicBo.pdf>
5. Порядок организации и осуществления образовательной деятельности по дополнительным общеобразовательным программам. – Приказ Министерства просвещения России от 09.11.2018 № 196 (с изменениями на 30 сентября 2020 года) // <http://docs.cntd.ru/document/551785916>
6. Санитарно-эпидемиологические требования к организациям воспитания и обучения, отдыха и оздоровления детей и молодежи. – Постановление Главного государственного санитарного врача РФ от 28 сентября 2020 года N 28 «Об утверждении санитарных правил СП 2.4.3648-20» // <http://docs.cntd.ru/document/566085656>
7. СанПиН 1.2.3685-21 Гигиенические нормативы и требования к обеспечению безопасности и (или) безвредности для человека факторов среды обитания. – Постановление Главного государственного санитарного врача РФ от 28 января 2021 года № 2 «Об утверждении санитарных правил и норм СанПиН 1.2.3685-21». Электронный ресурс] <http://docs.cntd.ru/document/573500115>

8. Положение о дополнительной общеобразовательной программе МБУДО «Дом детского творчества им. В. Дубинина». Официальный сайт учреждения. – Режим доступа: <http://ddtl.nios.ru>
9. Положение о режиме занятий МБУДО «Дом детского творчества им. В. Дубинина». Официальный сайт учреждения. – Режим доступа: <http://ddtl.nios.ru>
10. Положение о формах, периодичности, порядке текущего контроля успеваемости, промежуточной и итоговой аттестации обучающихся МБУДО «Дом детского творчества им. В. Дубинина». Официальный сайт учреждения. – Режим доступа: <http://ddtl.nios.ru>
11. Дополнительные общеобразовательные общеразвивающие программы (включая разноуровневые и модульные) / Методические рекомендации по разработке и реализации. – Новосибирск: ГАУ ДО НСО «ОЦРТДиЮ», РМЦ, 2021. – 67 с.

Психолого-педагогическая и программно-методическая литература

1. Воронов В. В. Педагогика школы в двух словах. Москва: Российское педагогическое агентство, 1997. — 146 с.
2. Зак А. З. Развитие умственных способностей младших школьников. Москва: Просвещение, Гуманитарный издательский центр ВЛАДОС, 1994. — 320 с.
3. Занков Л. В. Дидактика и жизнь. Москва: Просвещение, 1968.
4. Рубинштейн Л. С. Основы общей психологии. СПб: Издательство «Питер», 2000.
5. Эльконин Д. Б. Психическое развитие в детских возрастах. — М.: Издательство «Институт практической психологии», Воронеж: НПО «МОДЕК», 1997.
6. Эльконин Д. Б. Психология игры. — 2-е изд. — М.: Гуманит. изд. центр ВЛАДОС, 1999.

МБУДО ДДТ им. В.Дубинина

УТВЕРЖДАЮ
 Директор
 _____ Л.В. Третьякова
 «__» _____ 202__ г.

**Рабочая программа на 202__ - 202__ учебный год
 «Игротека: Я играю! Ты играешь? Мы играем!»
 детского клуба «Игротека»**

Педагог дополнительного образования Сысоева Марина Александровна

Организационное состояние на текущий учебный год

Группа № __

Возраст учащихся ____ лет

Год обучения: __

Количество часов по программе: 72

Количество часов в 202__ - 202__ учебном году: ____

Особенности учебного года:

Цель:

Задачи:

Место проведения занятий: Станиславского 4, каб. № 6

Календарно-тематический план

№ п/п	Дата/время проведения занятия	Форма проведения занятия	Кол-во часов	Тема занятия	Форма контроля
1					
2					

Участие в соревнованиях:

- 1.
- 2.

План воспитательной работы.

№п/п	Название мероприятия	Сроки	Место проведения
1			
2			

План работы с родителями:

№п/п	Формы работы	Тема	Сроки
1			
2			

Планируемые результаты:

Форма оценки уровня освоения программы:

Декабрь:

Май: